

А. Г. Некита

Новгородский государственный университет имени Ярослава Мудрого,
г. Великий Новгород

Голод как фактор социальной эволюции: идеология игровых страданий и смерти в голливудской франшизе «Голодные игры»¹

На примере медиафраншизы «Голодные игры» статья анализирует агональные, трофические и иные биополитические стратегии массовой культуры. Этот цикл фильмов превращает голод из «вечной» социально-политической и экономической проблемы в мифологию общенационального идеологического ритуала жертвоприношения молодости ради достижения мнимой социальной стабильности. Антиутопический проект франшизы фатализирует социальную уязвимость молодежи – жертвы политических стратегий геронтократии, которая с помощью трофических и игровых спекуляций стремится удержать население под неусыпным физическим и духовным контролем.

Ключевые слова: архетип, визуализация сакральных смыслов, трофические игры, эстетизация голода, мифология, постколониальная идеология, антиутопия, американский фильм ужасов, этология массовой культуры, биополитика.

A. G. Nekita

Yaroslav-the-Wise Novgorod State University, Veliky Novgorod

Hunger as a Factor of Social Evolution: Ideology of Gaming Suffering and Death In the Hollywood Franchise «The HungerGames»

The article analyzes agonal, trophic and other biopolitical strategies of mass culture on the example of the media franchise «Hunger games». This series of films transforms hunger from an “eternal” socio-political and economic problem into the mythology of a nationwide ideological ritual of sacrificing youth in order to achieve imaginary social stability. The dystopian project of the franchise fatalizes the social

© Некита А. Г., 2020

¹ Исследование выполнено при финансовой поддержке РФФИ в рамках научного проекта № 18-011-00129.

vulnerability of young people – victims of the political strategies of the gerontocracy, which with the help of trophic and game speculation seeks to keep the population under constant physical and spiritual control.

Keywords: *archetype, visualization of sacred meanings, trophic games, aestheticization of hunger, mythology, postcolonial ideology, dystopia, American horror film, ethology of mass culture, biopolitics.*

Американский кинематограф, стремительно ворвавшись в европеизированное культурное пространство планеты в самый сложный поворотный момент мировой истории всего за сто лет, к началу XXI века, превратился в одно из наиболее действенных художественных, коммуникативных и идеологических средств воздействия на общество и индивида. Благодаря необыкновенной чувствительности к насущным социокультурным проблемам этот жанр искусства не только стремился развлекать публику, но и пытался достаточно оригинально, образно осмыслить причины и возможные следствия обнаруженных им острейших социальных противоречий. Именно их доступная, зачастую откровенно шокирующая визуализация придает голливудским хоррор-киноаргументам значительный вес, создавая условия для превращения кинематографа в полноценного субъекта повседневной культурной практики, агента социального действия и неоспоримого властного ресурса идеологических манипуляций.

В отличие от текущей практической политики, которой очень часто свойственна концентрация на сиюминутных проблемах, кинематограф, подобно мифу, раскрывает целую социальную историю в каждом отдельно взятом сюжете и биографии. Однако от этого киноповествования становятся лишь еще более убедительными, что, в свою очередь, создает условия для постепенной трансформации общества, которое превращается в особую визуально-потребительскую среду и в дальнейшем уже само ориентируется только на подобные аргументы. Поэтому американский кинематограф становится концентрированным выражением сущности современного общества и его социально-антропологических трендов.

Ушедший в историю XX век стал именно тем временем, когда из глубин коллективной памяти в пропагандистских и развлекательных целях были одна за одной извлечены уже казалось бы давно позабытые социальные беды и отработанные цивилизацией сценарии их сублимации или вытеснения. Показательно, что с момента возникновения голливудского жанра киноужаса именно голод и

смерть, войны и конфликты, болезни и страдания сразу же становятся одними из самых излюбленных кинематографических тем, которые парадоксальным образом превращают кино в изысканное, эстетизированное, философствующее искусство, парадоксально доступное как для элиты и среднего класса, так и для широких, малограмотных масс, бесконечно ищущих острых ощущений столь же настойчиво, как и развлечений. Совершенно логично при этом, что взаимная, почти «единодушная» ориентация власти и массы на подобный экстремальный тематизм и сформировала особый жанр кинематографа, получивший вполне ожидаемое и предсказуемое для цивилизованного человечества название «фильм ужасов», жанр, который «является прибыльным продуктом современной культурной индустрии, а также представляет собой экстраординарную антропологическую стратегию» [1, с. 96]. В то время как политики в основном ориентировались на дискурс долженствования (принуждения), бесконечно, щедро и как всегда лживо обещали народу скорое приближение эры всеобщего достатка, счастья и благополучия; фильм ужасов, наоборот, пытался зафиксировать, выпятить или бесконечно гиперболизировать все наличные проблемы. Для этого голливудские режиссеры наскоро учились в гротескной, экстравагантной манере до предела обострять их, тем самым провоцируя массового зрителя на необходимость размышлений (переживаний) по поводу брэнности посюстороннего мира на фоне фатальной неизбежности хронотопа текущего киносеанса.

В определенном смысле традиция американских фильмов ужасов является весьма неординарной попыткой визуализации марксистских, а позднее и неомарксистских идей в пространстве классического капитализма, стремительно мутирующего в постиндустриальном, информационном и досуговом направлении. И неудивительно, что именно США и Голливуд в жестокой конфронтации сначала с «умирающей» Европой, потом с коммунистическим, а затем и разваливающимся колониальным миром, превратили фильм ужасов в подлинный брэнд и идеологический таран западной цивилизации. Целенаправленно разоблачая идею прогресса и отвергая любые рациональные попытки определения направленности исторического и социокультурного процесса, голливудский фильм ужасов является весомым аргументом, повседневно убеждающим обывателя в абсурдности любого «проектирования» будущего, отстоящего от текущего момента хотя бы на ближайшую минуту.

Посему основная жизненная стратегия «обычного» человека всегда должна концентрироваться исключительно на гедонистических ценностях и потребительских сценариях их повседневного воплощения, желательно в пределах «шаговой» доступности. Для формирования эффективной системы обоснования жизненных стратегий «среднего» человека в массовой культуре властью и бизнесом традиционно используются преимущественно базальные, биотические мотивы, связанные с рисками для жизни и здоровья. При этом к мотивам «первого эшелона» следует отнести пищевую нужду и угрозы, связанные с отсутствием или с возможной потерей пищи. Эта тема становится сквозной для американской традиции фильмов ужасов, всякий раз заостряя внимание зрителей на проблеме голода, которая фактически является ровесницей цивилизации.

Поэтому на голливудских экранах непрерывно визуализируются сюжеты, в которых зрители наблюдают то сцены изощренной кровавой охоты (поиска пищи), то детали ритуальных пиршеств маргинальных, вечно голодных персонажей, прямо на глазах публики жадно поедающих только что умерщвленных жертв. Помимо исключительно биотических мотивов, связанных с поиском, добычей и поеданием пищи, в американских фильмах ужасов регулярно появляются и сюжеты о дефиците еды, который обусловлен исключительно социальными или политическими факторами. Поэтому голод и по версии американских фильмов ужасов является одной из неразрешимых, «вечных» проблем цивилизации.

Одной из наиболее ярких кинорефлексий Голливуда последних лет на эту животрепещущую тему является медиафраншиза, сборы лишь от первой части которой превысили бюджет почти в девять раз. Мировой зритель знает ее под названием «Голодные игры» (англ. *«The Hunger Games»*, реж. Г. Росс, «Lionsgate» и др., США, 2012); «Голодные игры: И вспыхнет пламя» (англ. *«The Hunger Games: Catching Fire»*, реж. Фр. Лоуренс, «Lionsgate» и др., США, 2013); «Голодные игры: Сойка-пересмешница» (англ. *«The Hunger Games: Mockingjay»*, реж. Фр. Лоуренс, «Lionsgate» и др., США, 2014–2015). Показательно, что режиссер Гэри Росс экранизирует одноименный роман Сьюзен Коллинз в крайне непростое для западной цивилизации начала нового тысячелетия время. Череда военных конфликтов в странах Северной Африки, Ближнего Востока серьезно ухудшила и без того проблемную экономическую, социально-политическую,

демографическую и продовольственную ситуацию, что в итоге обернулось крупнейшим со времен Второй мировой войны миграционным кризисом 2013–2016 годов. Только статистически он описывается в документах «Русской службы BBC» миграционным потоком, который по разным данным оценивается в 2014 году в 700000 беженцев, а в 2015 – от 1 до 1,8 миллиона беженцев и нелегальных мигрантов [2]. Разумеется, с насиженных мест в цивилизованные страны ЕС людей гнали страх за свою жизнь, бомбежки, разрушения, хаос и реальная угроза голодной смерти.

На фоне таких исторических обстоятельств сюжет «Голодных игр» получает особое символическое звучание. Ужасные события франшизы происходят в вымышленном государстве Панем – «страны, возникшей из пепла на том месте, которое когда-то называли Северной Америкой» [3, с. 23], название которого уходит своими корнями в самую «онтологию» западной цивилизации – историю Римской империи. Это слово встречается в 10 сатире римского поэта-сатирика I века новой эры Децима Юния Ювенала «Panem et eircenses», что означает «хлеба и зрелищ»:

Этот народ уж давно, с той поры, как свои голоса мы Не продаем, все заботы забыл, и Рим, что когда-то Все раздавал: легионы, и власть, и ликторов связки, Сдержан теперь и о двух лишь вещах беспокойно мечтает: Хлеба и зрелищ! [4, с. 105].

Как и в случае с управленческими экспериментами в Риме, подобный афоризм традиционно характеризует политико-идеологическую практику, связанную с необходимостью отвлечения поставленного на грань выживания народа от значимых социальных проблем посредством раздачи бесплатного хлеба и организации гладиаторских боев для развлечения беднейших слоев населения Римской империи.

В случае же с голливудскими «Голодными играми» эта идея получает откровенно антиутопическую интерпретацию и становится неотъемлемой частью имиджа диктаторского режима Панема, который опирается на новую стратегию медийно-игровой интерпретации древнеримской управленческой максимы. В отличие от древних латинян, для нивелирования остроты наличных социально-политических, экономических и нравственных проблем власти Панема принудительно погружают жителей в воспоминания о «голодном» и военном прошлом их государства, во времена «темных» дней, когда дистрикты (округа) объединились в борьбе против Ка-

питолия – столицы вымышленного тиранического государства, достаточно оригинальным способом принесшего «мир и благоденствие своим гражданам» [3, с. 23].

После фатального поражения дистриктов, противопоставивших себя законной власти, в назидание потомкам и были учреждены общенациональные «Голодные игры» как ежегодный кровавый праздник жестоких убийств и смерти, когда по жребию из каждого дистрикта выбираются дети и подростки. По сюжету романа «с вероломными дистриктами был заключен договор, снова гарантировавший мир и давший нам Голодные игры в качестве напоминания и предостережения, дабы никогда впредь не наступали Темные Времена» [3, с. 23]. С. Коллинз так описывает правила организации ежегодной Жатвы: «В наказание за мятеж каждый из двенадцати дистриктов обязан раз в год предоставлять для участия в Играх одну девушку и одного юношу – трибутов. Двадцать четыре трибута со всех дистриктов помещают на огромную арену: там может быть все, что угодно, – от раскаленных песков до ледяных просторов. Там в течение нескольких недель они должны сражаться друг с другом не на жизнь, а на смерть. Последний оставшийся в живых выигрывает» [3, с. 23]. Будучи жестоко изъятными из нищенской, средневековой повседневности и принудительно брошенными в мясорубку «Голодных игр», молодые люди всякий раз оказываются фатальными заложниками зловещей воли власти. Ведь в ежегодной кровавой «жатве», прообразом которой для С. Коллинз «стал известный миф о Тезее и лабиринте Минотавра» [5, с. 519], выжить может только один из них, которого в Капитолии президент Панема торжественно объявит победителем.

Новизна этой биополитической стратегии состоит в умелом объединении игрового, трофического и медийного компонентов антиутопической тоталитарной власти. Однако в голливудской франшизе от возвышенного агонального духа и архетипического символизма игры вообще мало что остается, она как бы раздваивается: с одной стороны, это яркая, динамичная, высокотехнологичная медийная история (которая демократично и демонстративно рассказывается населению дистриктов в прямом эфире) о силе, ловкости, стойкости и выносливости молодых людей в самом расцвете их сил и способностей. Конечно, «Голодные игры» – это крайне своеобразная, очень жестокая и кровавая, но актуальная и современная инициация-индивидуация, публичное действо по отбору и медийному (в прямом эфире!) «производству» общенациональных героев,

которыми затем под страхом смерти обязаны пожизненно и демонстративно гордиться представители всех дистриктов. С другой стороны, Голодные игры – это, несомненно, ужаснейшие и циничные ритуалы публичного, медийного жертвоприношения молодости, как аллюзии на христоподражание [6, с. 14], хорошо продуманные и срежиссированные комплексы мер по превентивному предотвращению социальной конфронтации, пресечению на корню революционных движений, предотвращению любой, пусть даже *кажущейся* угрозы хищнической, геронтократической и насквозь больной в физическом и нравственном отношении имперской власти. Известный российский специалист по сравнительной этологии Виктор Дольник, замечает в этой связи, что в человеческих обществах «обычно геронтократия возникает, когда официальный лидер не уверен в себе и боится более молодых. Подтягивая к себе таких же старых и не уверенных в себе, как он сам, и делясь с ними властью, он формирует старческую верхушку, для которой страх потерять власть перевешивает стремление править единолично» [7, с. 75].

Всякий раз уничтожая лучших юношей и девушек дистриктов в ежегодной кровавой мясорубке, Капитолий попутно осуществляет еще и полномасштабное медиаформатирование подчиненного социального и географического пространства в заданном направлении. Старшее поколение, наблюдая за смертельными схватками молодежи, погружается в состояние ритуально-медитативного транса, бессознательные общенациональные поминки по только что убитым потомкам. Что фактически означает ежегодное, ритуальное «обеззараживание» будущего страны. С другой стороны, само молодое поколение, на грани голодной смерти созерцающее и смакующее подобные бойни, социализируется исключительно страхом, насилием и нищетой, которые актуализируют биотические программы по самосохранению, в рамках замечательно описанного русским, советским биологом А. Северцовым направления эволюционного процесса, названного им «общей дегенерацией», или «вторичным упрощением организации» [8, с. 318].

Экстраполируя выводы А. Северцова на биополитическое пространство голливудской франшизы «Голодные игры», можно заметить удивительные совпадения, касающиеся отчаянного стремления геронтократической власти Капитолия до предела упростить социокультурную организацию Панема, связанную, по нашему мнению, с упоминаемым ученым «морфофизиологическим регрессом»

[8, с. 318] государства, равнозначным, в описываемом случае, насильственному вытеснению и последующему полному устранению социально-политических институтов и систем, ранее имевших цивилизационное значение. А. Северцов обоснованно считал, что таким способом организм может гарантированно достичь минималистичного «прогресса». Мы уверены, что в нашем примере социальный «организм» Панема стремится к подобному «прорыву» как раз в актуальных для власти политико-идеологических направлениях. Так, например, в подобных условиях именно военизированные структуры «миротворцев», фешенебельное транспортное сообщение между дистриктами для публичных туров «победителей» Голодных игр, высокотехнологичные полигоны для публичных кровавых убийств, харизматичные ведущие и стилисты, студии для ток-шоу проекта и прочие медийные компоненты тиранической власти Капитолия получили максимальное развитие. Конечно же, всего этого центральная власть смогла добиться за счет насаждения и расширенного воспроизводства атмосферы страха, а также радикального снижения общего культурного уровня населения, вытеснения у молодежи всяческого желания развиваться, учиться, общаться, творить, мыслить и действовать.

Показательно, что сценарная часть ежегодного шоу «Голодные игры» неизменно выстраивается на реактуализации в массовых представлениях беднейших жителей Панема конфликта с властью как основной причины их голода и страданий. При этом совершенно понятен выбор центральной власти, всякий раз останавливающийся на лучших детях и подростках дистриктов в качестве будущих ритуальных жертв. Ведь именно они, будучи наиболее активной, мобильной, интересующейся социальной группой, в этой модели государства идеологически представляются основными «виновниками» всех прошлых страданий общества и воплощают перманентную потенциальную угрозу для социальной стабильности власти Капитолия. Демонстрируя в «Голодных играх» свою пустую и заведомо обреченную, танатологическую активность, молодое поколение являет всем свою сублимированную в жестоких убийствах безгласность, бесправие и безответственность. Всякий раз показывая всему Панему формальную «заслуженность» тех издевательств и наказаний, которым они подвергаются в ходе очередной кровавой игровой «сессии» Капитолия.

Поэтому фактические публичные, и даже более того, медийные, высокотехнологичные казни юношей и девушек в смертельных Го-

лодных играх выражают общесоциальное бессознательное стремление во что бы то ни стало предотвратить в будущем голод, бедствия и войну путем принесения полудобровольных искупительных жертвоприношений от каждого из двенадцати дистриктов Панема. Упомянувшийся нами В. Дольник для объяснения подобных человеческих стратегий использует результаты собственных многолетних исследований поведения приматов. Он отмечает, что стая обезьян всегда воюет своими детьми, а в «войске у них – сплошь молодые самцы. Сами патриархи-геронтократы предпочитают не воевать, они в центре. Война детьми – видовой признак приматов. Он остался и у нас» [9]. В такой логике становится понятным и прагматичный, почти «бухгалтерский» мотив Капитолия по отношению к молодежи: молодость – это возраст непроизводственных дел, демонстративной свободы, эмоциональной и социальной незрелости, беспечности и безответственности. Это возраст, в котором люди выступают в основном иждивенцами и потребителями, носителями всевозможных пороков, «с помощью которых идеологически проектируется разметка будущей социальной среды» [10, с. 88], бездумно и с легкостью растрачивая ресурсы, с таким трудами и рисками созданные старшими поколениями. Так Сьюзен Коллинз героизирует молодежь как «козла отпущения», на которого геронтократическая власть Капитолия с удовольствием «вешает» все беды, с которыми столкнулась или может столкнуться человеческая цивилизация, идеологически символизируемая Панемом. Поэтому голод является не только общекультурным символом, но и *естественным* политико-идеологическим фоном, до основания развенчивающим социальную деструктивность, фактический «паразитизм» детства и молодости.

Осознание элитой Капитолия этой горькой биополитической «правды» создает идеологические предпосылки развязывания ужасной и кровавой общесоциальной войны против детей и юношества как непроизводящей, ресурсозатратной, праздной, а потому маргинальной, антиправительственной социальной группы. Подло лишая общество ресурсов, именно «преступная» по определению молодость становится основной причиной биотических и социальных катастроф, а голод оказывается естественным следствием вышедшего из под контроля молодого поколения. Но поскольку виновник прошлых социальных бедствий наконец найден и публично назначен, власти Панема остается лишь сформировать адекватную по силе, диктаторскую модель тоталитарного контроля уже не

столько за собственно подрастающим поколением, сколько за всем обществом в целом, используя травлю его лучших представителей.

Надо отметить, что экранизированная Голливудом антиутопическая модель С. Коллинза представляет собой типичный сценарий медийной рефлексии массовой культуры начала XXI века по поводу традиционных практик тоталитарной власти, связанных с удержанием собственного населения под неусыпным физическим и духовным контролем. В первую очередь это относится к искусственно вызываемому и тщательно поддерживаемому дефициту пищи и целому комплексу политических стратегий, именуемых Голодом – ведь именно он в истории цивилизации традиционно и достаточно эффективно выполнял многие управленческие задачи. Питирим Сорокин, тщательно изучая традиционно наполненную ужасом и страданиями социальную историю, с горечью отмечает эту ситуацию в предисловии к книге «Человек и общество в условиях бедствий»: «Войны и революции, голод и эпидемии опять бесчинствуют на нашей планете. Опять они собирают свою кровавую дань со страдающего человечества, опять они оказывают влияние на каждый момент нашего существования: на наши умственные способности и поведение, на нашу общественную жизнь и культурные процессы. Как падший демон, они отбрасывают свою тень на каждую нашу мысль, на каждое действие, которое мы совершаем» [11, с. 9]. Поэтому, по нашему убеждению, всегда являясь неизбежным спутником войн, болезней и смертей, голод выступает «естественным» регулятором численности населения, эффективным способом превентивной борьбы с политической, религиозной, национальной и культурной оппозицией. Он же издревле выступает и тем биотическим, инстинктивным «коротким поводком», с помощью которого власть традиционно сдерживает и регулирует творческое развитие отдельной личности.

Голод, который «тихой сапой иссушил сами источники воли к жизни, “не мытьем, так катаньем” погасил защитные рефлексy» [12, с. 163] подчиненного населения, всегда надежно гарантирует тоталитарной власти удержание социального целеполагания на уровне биотических потребностей и стратегий, программирование общественных настроений, удерживание существующей модели социального управления. В совокупности идеологически закрепленные бессознательные индивидуальные и социальные реакции населения на такого рода биополитическую ситуацию, особенно при условии создания циклически повторяющихся ритуалов по их акту-

ализации, формируют устойчивые, первоначально условные, а затем и безусловные рефлексy, замещающие первоначально сознание, а впоследствии биотические установки и инстинкты. В таком случае можно считать, что искомый тип общества властью эффективно и «искусно смоделирован» [13, с. 200], а значит ее тоталитарный эксперимент вполне удался.

Именно поэтому ежегодные Голодные игры, насаждаемые Капиталием в ужасном биополитическом пространстве Панема, являются как искомым управленческим ресурсом, так и действенной медийной технологией. Эти факторы совокупно формируют устойчивую, консервативную и агрессивно-инертную, иерархически стратифицированную и пространственно делимитированную социальную среду. Фактически скроенное по таким биополитическим лекалам социальное пространство, надежно и достаточно экономично (лишь трофическими инстинктами и силой страха), удерживает человека исключительно на грани физического выживания. Общество же, опустившееся в пучину базальных, биотических потребностей, фактически лишается высокой культуры и бессознательно обваливается в этологию стада, где борьба альфа-самца или самки за безусловное доминирование оказывается единственным смыслом социальной коммуникации, исходной и конечной целью существования этого сообщества.

Выводы

На примере медиафраншизы «Голодные игры» мы можем наблюдать, как современный американский фильм ужасов, активно мимикрируя в рамках типичной подростковой тематики и образности, исподволь приобретает ярко выраженное общесоциальное звучание, трансформируя исключительно антропологическую, социальную, корпоративную и поколенческую проблематику в ведущие биополитические тренды. Различные аспекты этой проблемы неоднократно поднимали в своих трудах такие выдающиеся представители современной философии, как М. Фуко, Дж. Агамбен, А. Негри и т. д. При этом он из исключительно досуговой реальности превращается в форму социальной рефлексии и сокрушительной критики существующих организационно-управленческих, политических моделей. Выводя на первый план голод, нищету, болезни и иные «вечные» спутники цивилизации, американский фильм ужасов использует естественные биотические смыслы, способные на базальном уровне, с помощью коллективного страха, хоть как-то идеоло-

гически объединить разрушающийся на уровне «органов, «систем», «тканей» и «клеток» социальный организм.

Библиографический список

1. Некита А. Г. Нутро и Поверхность: к феноменологии телесности в американском фильме ужасов // Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение. 2019. № 35. С. 96–105.
2. Миграционный кризис в Европе в цифрах и графиках // BBC Русская служба. URL: https://www.bbc.com/russian/international/2016/02/160219_migrant_crisis_charts (дата обращения: 23.10.2019).
3. Коллинз С. Голодные игры. И вспыхнет пламя. Сойка-пересмешница. М.: Астрель, 2013. 894 с.
4. Ювенал. Сатиры. СПб.: Алетейя, 1994. 224 с.
5. Никольский Е. В. Модификация традиционных мифологем в антитоталитарной трилогии Сьюзен Коллинз «Голодные игры» // Национальные коды в европейской литературе XIX–XXI веков : коллективная монография. Нижний Новгород: Нижегородский государственный университет им. Н. И. Лобачевского, 2016. С. 515–524.
6. Brake D. The religious and political overtones of Hunger Games. The Washington Times. March 31, Retrieved April 1, 2012. 14 p.
7. Дольник В. Р. Этологические экскурсии по запретным садам гуманистичеив // Природа. 1993. № 2. С. 73–86.
8. Северцов А. С. Теория эволюции : учебник для студентов вузов, обучающихся по направлению 510600 «Биология». М.: Владос, 2005. 380 с.
9. Человек безумный. Беседа с этологом Виктором Дольником // Новая газета. 2005. № 35. 23 мая.
10. Маленко С. А. От «Final Girl» к единственной Великой Матери: Голливудский хоррор и стратегии постгуманизма // Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение. 2019. № 35. С. 87–96.
11. Sorokin P. A. Man and Society in Calamity. New York: Greenwood Press, 1968. 310 p.
12. Сорокин П. А. Голод как фактор. Влияние голода на поведение людей, социальную организацию и общественную жизнь. М.: Academia & LVS, 2003. XII. 684 с.
13. Шишкина С. Г. Истоки и трансформации жанра литературной анти-утопии в XX веке. Иваново: Ивановский гос. химико-технологический ун-т, 2009. 232 с.

References

1. Nekita A. G. Nutro i Poverhnost': k fenomenologii telesnosti v amerikan-skom fil'me uzhasov [Insides & Surface: to the phenomenology of physicality

in the american horror film]. *Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta. Kul'turologiya i iskusstvovedenie*, 2019, no 35, pp. 96–105. (In Russ.)

2. Migracionnyj krizis v Evrope v cifrah i grafikah [The migration crisis in Europe in figures and the graphs]. *BBC Russkaya sluzhba*. Available at: https://www.bbc.com/russian/international/2016/02/160219_migrant_crisis_charts (accessed: 23.10.2019). (In Russ.)

3. Kollinz S. *Golodnye igry. I vspyhnet plamya. Sojka-peresmeshnica* [The hunger games. And the flames will break out. Mockingjay]. Moscow: Astrel' Publ., 2013. 894 p. (In Russ.)

4. Yuvenal. *Satiry* [Satires]. St. Petersburg, Aleteya Publ., 1994. 224 p. (In Russ.)

5. Nikol'skij E. V. Modifikaciya tradicionnyh mifologem v antitotalitarnoj trilogii S'yuzen Kollinz «Golodnye igry» [Modification of traditional mythologies in Susan Collins 'anti-totalitarian trilogy the «Hunger games»]. *Nacional'nye kody v evropejskoj literature HIH–XXI vekov: kollektivnaya monografiya*. Nizhnij Novgorod, Nizhegorodskij gosudarstvennyj universitet im. N.I. Lobachevskogo Publ., 2016, pp. 515–524. (In Russ.)

6. Brake D. The religious and political overtones of Hunger Games. *The Washington Times*. March 31, Retrieved April 1, 2012, 14 p.

7. Dol'nik V. R. Etologicheskie ekskursii po zapretnym sadam gumanitariev [Ethological tours of the forbidden gardens of the Humanities]. *Priroda*, 1993, no 2, pp. 73–86. (In Russ.)

8. Severcov A. S. *Teoriya evolyucii* [Theory of evolution]: uchebnik dlya studentov vuzov, obuchayushchihsya po napravleniyu 510600 «Biologiya». Moscow, Vldos Publ., 2005. 380 p. (In Russ.)

9. *Chelovek bezumnyj. Beseda s etologom Viktorom Dol'nikom* [A mad man. Conversation with ethologist Victor Dolnik]. *Novaya gazeta*, 2005, no 35, 23 maya. (In Russ.)

10. Malenko S. A. Ot «Final Girl» k Edinstvennoj Velikoj Materi: Gollivudskij horror i strategii postgumanizma [From the “Final Girl” to a single Great Mother: Hollywood horror and the strategy of post-humanism]. *Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta. Kul'turologiya i iskusstvovedenie*, 2019, no 35, pp. 87–96. (In Russ.)

11. Sorokin P. A. *Man and Society in Calamity*. New York, Greenwood Press, 1968, 310 p.

12. Sorokin P. A. *Golod kak faktor. Vliyanie goloda na povedenie lyudej, social'nyyu organizaciyu i obshchestvennyyu zhizn'* [Hunger as a factor. The impact of hunger on human behavior, social organization and social life]. Moscow, Academia & LVS Publ., 2003, XII, 684 p. (In Russ.)

13. Shishkina S. G. *Istoki i transformacii zhanra literaturnoj antiutopii v XX veke* [Origins and transformations of the genre of literary dystopia in the XX century]. Iva-novo, Ivanovskij gos. himiko-tehnologicheskij un-t Publ., 2009. 232 p. (In Russ.)